TRACKSUIT MANAGER

INSTRUCTION B·O·O·K·L·E·T

TRACKSUIT MANAGER

INSTRUCTION BOOKLET

Published by AGAIN AGAIN.

Units 3-7 Baileygate Ind. Estate
Pontefract
W. Yorkshire
England, WF8 2LN

INTRODUCTION

You may select ANY EUROPEAN country of your choice or accept the built-in ENGLAND squad of players provided.

The month is July. You have been offered the opportunity to manage a national team and prepare for the forthcoming Nations Cup Finals in two years time. Your first qualifying match is in October and have up to 100 players all knocking on the door for international recognition.

The game runs on a four yearly diary, two years Nations and two years World Cup. ALL OTHER COUNTRIES are COMPUTER MANAGED and will be attempting to achieve the same success . . . so USE YOUR WITS.
EVERY PLAYER for EVERY COUNTRY will have INDIVIDUAL abilities, talents, shortcomings etc . . . so TREAT THEM WITH RESPECT.

Hark! . . . the national anthems playing . . . time you made your way to the dugout . . . the match begins.

LOADING INSTRUCTIONS

MENU'S
Menu's will automatically change colour and the cursor will avoid any option that is not available.

SQUAD SELECTION
All countries have individual maximum and minimum ability ranges which are distributed to each squad player. This will guarantee the players performing to their realistic capabilities.

MANAGING ANOTHER COUNTRY
YOU MUST ENTER a MINIMUM of THIRTY PLAYERS (maximum 100) FOR YOUR SQUAD plus their playing position. You may also enter his club (max 30). If you choose not to use this last option . . . then leave blank.
The LAST club entered will appear for each player unless deleted and altered. TO FINISH SELECTION type the word 'EXIT' in PLAYERS NAME SPACE.

DATE
The date will automatically advance to date of next fixture so as to avoid unnecessary key pressing.

SQUAD
Current squad players will be highlighted by asterisk.

SCOUT
Reports will be available for teams either watched or scouted.
NOTE . . . individual players throughout the game will alter according to their form etc, so keep a regular check. Scout reports are only valid up to ONE YEAR. Thereafter it will be deemed out of date.
NOTE . . . you are NOT permitted to watch other internationals on the same day as your own fixture.

TABLES & FIXTURES etc.
League tables plus all results and fixtures for either the NATIONS or WORLD CUP are avilable. To avoid unnecessary searching, the cursor will automatically appear at the group your own country is involved in.
NOTE ALL EUROPEAN groups will be in groups 1-8 All SOUTH AMERICAN groups 9 & 10
The REST of WORLD groups 11-13
NOTE Four team groups = ONE qualify
FIVE team groups = TWO qualify.

DIARY
This will scroll ALL fixtures for current month.
NOTE. CUP MATCHES are displayed in another colour.

ARRANGE FIXTURES
Only TWO fixtures may be arranged within any one month. The EXCEPTION to this are TOURS. Only ONE tour is permitted per CALENDAR YEAR.

TOUR
Only ONE tour is permitted per calendar year. A tour will consist of FIVE matches within TEN DAYS. Enter the DATE you wish the tour to COMMENCE then enter the Opposition. A maximum squad of 25 players may be available for any tour.
Opponents have the right to decline a fixture. This may be for several reasons.

a) Unable to raise a satisfactory team (example: injuries)
b) Committed to other forthcoming friendly fixtures.
c) Requiring a rest from too many previous matches.
d) Do not consider you worthy opponents.

NOTE. It is advisable to have reserves for all departments as REPLACEMENT PLAYERS are NOT PERMITTED on tour should injuries occur.
HINT. If a player plays a game within a few days of a previously played match his STAMINA will be affected which will automatically affect his abilities, so select your team carefully and save your best players for important matches (especially if you qualify for the FINALS).

GAMEPLAY
Superb programming enables ALL fixtures, both cup games and friendlies, to be played within a total speed of less than a second. Therefore all goal scorers, goal times and match statistics are completely genuine.

The MATCH YOU PLAY/WATCH has been slowed down to allow you to follow a comprehensive running commentary. This may be SPEEDED UP or SLOWED DOWN BY JOYSTICK.

TACTICS . . . may only be altered during a game at either half time, full time if extra time is required or during substitutions.

INJURIES . . . when occurring will affect the players running ability plus his skills throught the remainder of the game. If you tactically assign one of your players to be aggressive towards an opponent beware that a booking or sending off may occur as well as the likelihood of the opposition seeking retribution.

BOOKINGS & SENDING OFF'S
A player may be booked only once during a match. A further booking will result in a sending off. Sending off offences will incur up to a three match ban.

NOTE. All players stretchered off or considered severely injured will be removed from the squad. A club will not release a player it considers unfit. A player sent off cannot be replaced.

LOADING INSTRUCTIONS ATARI ST and AMIGA
Insert disk and switch on machine.

GAME CONTROLS ATARI ST and AMIGA
All controls are joystick controlled or cursor arrow keys. Press control (CTRL) key and 'P' for Printout.

SAVING TO DISK
When saving to disk ensure production disk is in drive and that right protect tab is off.

EINLEITUNG

Sie kunnen ein BELIEBIGES Land EUROPAS wahlen oder die eingebaute ENGLAND Mannschaft behalten.

Es ist Juli. Die Moglichkeit hat sich Ihnen gestellt eine National Mannschaft zu leiten und fur die nachsten Landerpokalendspiele in zwei Jahren vorzubereiten. Ihr erstes Ausscheidungsspiel findet in Oktober staff und 100 Spieler wollen internationale Anerkennung.

Das Spiel lauft uber vier Jahre, zwei Jhare Landerspiel und zwei Jahre Weltmeisterschaft. ALLE ANDEREN LANDER werden vom KOMPUTER GELEITET und versuchen den gleichen Erfolg zu erzielen seien Sie also auf der Hut.

JEDER SPIELER fur JEDESLAND wird EINZELNE Fahigkeiten. Talente, Schwachen usw . . . haben, darum mussen Sie diese BERUCKSICHTIGEN.

Hort! man spielt die National hymnen . . . es ware Zeit zum Unterstand zu behen . . . das Spiel fangt an.

LADEANLEITUNG

MENU
Das Menu wechselt automatisch die Farbe und der Positionanzeiger meidet jegliche Alternative die nicht zur Verfugung steht.

WAHL DER MANNSCHAFT
Alle Lander haben individuelle maximale und minimale Fähigkeitsgrenzen die auf jeden Spieler verteilt sind Dieses versichert daß. Spieler realistische Fähigkeiten leisten.

WIE MAN EIN ANDERES LAND LEITET
SIE MUSSEN MINDESTENS DREISSIG SPIELER (hochstens 100) FUR IHRE MANNSCHAFT sowie ihre Stellungen auf dem Feld MELDEN. Sie können auch seinen Klub eintragen (höchstens 30). Falls Sie sich entschließen diese letzte Alternative nicht zu benutzen, dann lassen Sie die Stelle frei.

Der ZULETZT eingetragene Klub wird dur jeden Spieler erscheinen wenn er nicht gestrichen und goandert wird UM DIE WAHL ZU BEENDEN wird das Wort "EXIT" in die SPALTE fur den NAMEN des SPIELERS eingegeben.

DATUM
Das Datum ruckt automatisch zum Datum des nächsten Spiels vor um unnötiges Eingeben zu vermeiden.

MANNSCHAFT
Gegenwärtige Mannschaftsspieler werden durch ein Sternchen hervorgehoben.

BEOBACHTER
Berichte werden ausgestellt uber Mannschaften die beobachtet wurden.
ACHTUNG . . . individuelle Spieler können, abhängig von ihre Fähigkeiten, während des ganzen Spiels ausgewechselt werden, darum halten Sie sich auf dem Laufenden. Beobachter-Berichte sind nur EIN JAHR LANG gultig Danach mussen sie als abgelaufen betrachtet werden.
ACHTUNG . . . es ist Ihnen nicht gestattet andere internationale Spiele am gleichen Tag wie Ihr eigenes Spiel zu betrachten

TABELLEN & TERMINE usw.
Ligatabellen sowie alle Resultate und Termine fur entweder die Länder oder Weltmeisterschaft stehen zur Verfugung Um unnotiges Suchen zu vermeiden, erscheint der Positionsanzeiger automatisch in der Gruppe in welcher thr eigenes Land erscheint.

ACHTUNG . . . Alle EUROPA-Gruppen sind in Gruppen 1-8 zu finden
Alle SUD AMERIKA-Gruppen bei 9 & 10
Die ÜBRIGE WELT in Gruppen 11-13

ACHTUNG . . . Vier Mannschaftsgruppen = EINE qualifiziert
FUNF Mannschaftsgruppen = ZWEI qualifizieren.

KALENDER
Dieser verzeichnet ALLE Veranstaltungen des gegenwärtigen Monats
ACHTUNG POKALSPIELE werden in einer anderen Fabe aufgeführt

VERANSTAL TUNGEN ORGANISIEREN
Nur ZWEI Veranstaltungen durfen fur einen bestimmten Monat organisiert werden. Die Ausnahme davon sind Tournees. Nur EINE Tournee pro KALENDERJAHR ist gestattet.

TOURNEE
Nur EINE Turnee pro Kalenderjahr ist gestattet. Eine Tournee besteht aus FUNF Spiele innerhalb ZEHN TAGE. Tragen Sie das Datum an dem Sie die Gegner ein. Eine Truppe vo höchstens 25 Spielern kann fur eine bestimmte Tournee zur Verfugung stehen.
Gegner haben das Recht eine Veranstallung abzulehnen. Dies kann aus verschiedene Grunden vorkommen:

a) Nicht in der Lage sein eine akzeptabel Mannschaft aufrufen zu können (Beispiel: Verletzungen)
b) Verpflichtungen zu anderen bevorstehenden freundschaftlichen Spielen
c) Eine pause ist notig wegen zu vielen fruheren Spielen
d) Die Gegner halten Sie nicht fur einen wurdigen Gegner

ACHTUNG Es wird empfohlen Reservespieler fur alle Positionen zu haben, da keine ERSATZSPIELER auf Tournee ERLAUBT sind, sollten sich Verletzungen ereignen.
HINWEIS Wenn ein Spieler mehrere Spiele innerhalb wenige Tage spielt wird dadurch automatisch seine Ausdauer beeintrachtigt, also wählen Sie Ihre Mannschaft mit Vorsicht und schonen Sie Ihre besten Spieler fur wichtige Spiele (insbesondere wenn Sie fur die ENDSPIELE qualifizieren).

SPIEL
Gute Programmerung ermoglicht ALLE Veranstaltungen, einschl. Pokale und Freundschaftsspiele, innerhalb einer Sekunde abgespielt zu werden. Daher sind alle Torschützen, Torzeiten und Spielstatistiken ganz aktuell.

Das SPIEL DAS SIE SPIELEN/SICH ANSCHAUEN wurde verlangsamt damit Sie sich den Kommentar anhoren konnen. Dieser dieser kann durch den Joystick beschleunigt oder verlangsamt werden.

STRATEGIE... daf wahrend einem Spiel nur geandert werden wenn ein Spielerwechsel vorgenommen wird oder Halbzeit ist oder nach dem Spiel sollte Extrazeit notwendig werden.

VERLETZUNGEN... wenn sie auftreten, beeinflussen die Sprintfähigkeit des Spielers sowie seine Leistung wahrend des Spieles Falls Sie strategisch einen von Ihren Spielern als agressiver Spieler nominieren achten Sie darauf das ein Strafzettel erteilt oder ein Spieler vom Feld weggeschickt werden kann, und der Gegner vielleicht Vergeltung suchen wird.

STRAFEN & WEGSCHICKEN
Ein Spieler kann nur einmal warhend einen Spiel gestraft werden. Eine weitere Strafe hat zur Folge daß, der Spieler vom Feld verwiesen wird. Verweisverstosse verursachen daß, man drei Spiele nicht spielen darf.

ACHTUNG... Alle Spieler die auf einer Tragbare vom Feld weggetragen werde müssen oder schwerverletzt sind werden von der Mannschaft entfernt Ein Klub läßt einen Spieler nicht spielen wenn er nicht fit ist.

Ein verwisener Spieler daf nicht ersetzt werden.

LADEANWEISUNGEN ARARI ST und AMIGA
Diskette einstecken und Gerät einschalten.

SPIELSTEURERUNG ATARI ST und AMIGA
Alle steuerungsdsysteme werden durch den joystick oder die positionsanzeiger-pfeil tasten bedient.
Druicken Zie auf "control" (CRTL) Taste "P" fur Ausdruck
Fuer die ausdruck-alternative auf "P" drucken.

SAVING TO DISK
When saving to disk ensure production disk is in drive and that right protect tab is off.

INTRODUZIONE

Puci scegliere QUALSIASI PAESE EUROPEO o accettare la squadra di giocatori INGLESE già incorporata.

E'il meso di luglio Tie stata offerta l'opportunità di essere il manager di una squadra nazionale e prepararla per le future partite finali della Coppa della Nazioni che si svolgeranno fra due anni. La prima partita di qualifica verrà giocata in ottobre e conta fino a 100 giocatori tutti pronti a dare il meglio di sé per offenere fama internazionale.

Il gioco si svolge con un d'ario quadriennale due anni di partite nazionali e due anni per la coppa del Mondo Tutti gli ALTRI PAESI sono GESTITI ELETTRONICAMENTE e cercheranno di raggiungere lo stesso successo
quindi USA TUTTA LA TUA ARGUZIA
OGNI GIOCATORE per OGNI PAESE avrà abilità, talenti, difetti INDIVIDUALI, ecc., quindi TRATTALI CON RISPETTO

Ascoltal! . . . stanno suonando l'inno nazionale . . . é ora che ti avvii verso la tribuna coperta . . . la partita comincia.

INSTRUZIONI DI CARICAMENTO

MENU
Il menu cambierà colore automaticamente e il cursore eviterà qualsiasi richiestia focoltative non disponible.

SELEZIONE DELLA SQUADRA
Tutti i paesi hanno gamme d'abilità individuali massime e minime che sono distribuite a ciascun giocatore della squadra. Ciò garantisce che i giocatori rendano secdondo le loro capacità effettive.

SE SEI IL MANAGER DI UN ALTRO PAESE
DEVI IMMETTERE UN MINIMO DI TRENTA GIOCATORI (massimo 100) PER LA TUA SQUADRA, piu le loro posizioni di gioco. Puoi anche immettere il club (massimo 30). Se decidi di non usare quest'ultima opzione . . . lascia in bianco.
L'ULTIMO club immesso apparià per ciascun giocatore a meno che non venga cancellato e alterato. PER TERMINARE LA SELEZIONE, digita la parola 'EXIT' Accanto: a SPAZIO PER IL NOME DEI GIOCATORI.

DATA
La data avanzerà automaticamente alla data della prossima competizione fissata, per evitate di premere senza necessità altri tasti.

SQUADRA
I giocatori che stanno giocando la partita vengono messi in risalto con un asterisco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO
Un programma eccellente permette a TUTTE le partite, sia per la coppa, che amichevoli, di essere giocate ad una velocità totale di meno di un secondo. Quindi, tutti i giocatori che segnano i goal, i tempi di segnature, e le statistiche della partita, sono del tutto genuini.

La PARTITA CHE TU GIOCHI/GUARDI è stata rallentata per permetterti di seguire un esauriente commento del gioco. La velocità può essere AUMENTATA o DIMINUITA PER MEZZO DEL JOYSTICK.

TATTICHE . . . Possono essere alterate solo durante l'intervallo della partita, o alla fine del secondo tempo, se è richiesto del tempo supplementare, o durante le sostituzioni.

INFORTUNI . . . Quando si verificano infortuni, la capacità di correrè dei giocatori piu le loro abilità verranno danneggiate per il resto del gioco. Se, seguando la tua tattica, vuoi che un giocatore sia aggressivo verso un opponente. Fal attenzione perché il tuo giocatore può essere richiamato o espulso, o l'avversario puè richiedere una punizione.

RICHIAMI ED ESPULSIONI
Un giocatore può essere richiamato solo una volta durante una partita. Se si verifica un secondo richiamo, il giocatore viene espulso. Azioni offensive che richiedono espulsioni possono portare al bando del giocatore da un massimo di tre partite.

NOTA . . . Tutti i giocatori portati fuori in barella o con ferite servere verranno tolti squadra Un club non farà giocare un giocatore che è considerato non in buona salute. Un giocatore espulso non può essere sostituito.

INFORMAZIONI SUI GIOCATORI

Saranno disponsibili rapporti per le squadre sia osservate che valutate. NOTARE . . . i giocatori individuali per tutto il gioco possono alterare a seconda della forma, ecc, quindi controlla regolarmente. I rapporti con informazioni sono validi solo per UN ANNO. Dopo, vengono considerati sorpassati.

NOTARE . . . NON ti èpermesso guardara altre internazionali nello stesso giorno in cui hai la tua competizione.

TABELLE E COMPETIZIONI CON DATA FISSATA

Sono disponsibili tabelle delle leghe e tutti i risultati e le competizioni fissate sia per la COPPA DELLE NAZIONI che per la COPPA MONDIALE. Per evitare ricerche superflue, il cursore apparirà automaticamente in corrispondenza del gruppo con il quale il tuo paese sta giocando.

NOTARE . . . Tutti i gruppi EUROPEI saranno nei gruppi da 1 a 8
Tutti i gruppi SUDAMERICANI saranno 9 e 10
IL RESTO DEL MONDO sarà nei gruppi da 11 a 13

NOTARE . . . Gruppi di quattro squadre – si qualifica UNA squadra
Gruppi di cinque squadre – si qualificano DUE squadre

DIARIO

Questo scorrerà tutte le competizioni fissate per il mese corrente. NOTRE . . . LE PARTITE DI COPPA vengono mostrate in un altro colore.

COMPETIZIONI ORGANIZZATE

Si possono organizzare solo DUE competizioni al mese, fatta eccezione per le TOURNEE. E' permessa solo UNA tournèe per ANNO CIVILE.

TOURNEE

E' permessa solo UNA tournèe per anno civile Una tournèe consiste di CINQUE partite giocate in DIECI GIORNI. Immettere la DATA in cui si vuole che la tournèe INIZI, e quindi immettere la squadra opponente. Per quaisiasi tournèe può essere disponibile una squadra massima di 25 gioctori. La squadra opponente ha il diritto di rifiutare di giocare una partita fissata. Questo può avvenire per varie ragioni.

a) incapacità di formare una squadra soddisfacente (per es, per infortuni)
b) impegno per altre future partile amichevoli
c) necessità di riposare dopo parecchie partite giocate
d) la tua squadra no è considerata un opponente valido

NOTARE . . . E' consigliabile avere riserve per tutti i reparti, poichè NON E' PERMESSO SOSTITUIRE GIOCATORI durante le tournèe, se si hanno infortuni

CONSIGLIO . . . Se un giocatore gioca in una partita solo pochi giorni dopo una partita precedente, la sua RESISTENZA sarà minore, il che influirà automaticamente sulle sue capacità Quindi è consigliabile selezionare i giocatori attentamente e conservare i giocatori migliori per la partite importanti (soprattutto se la i Ja squadra si qualifica per le FINAL!)

INSTRUZIONI DI CARICAMENTO ATARI ST e AMIGA

Inserire il dischetto e accendere il computer.

COMANDI GIOCO ATARI ST e AMIGA

Tuttii comandi sono azionati con joystick oppure tasti per la freccia del cursor
Tasto 'control' e 'P' prelaborato per la richiesta facoltativa dell'elaborato premere 'P'.

SAVING TO DISK

When saving to disk ensure production disk is in drive and that right protect tab is off.

INTRODUCTION

Vous pouvex sélectionner n'importe quel pays EUROPEEN de votre choix ou accepter la constitution de l'équipe d' ANGELETERRE comme elle a été établie.

Nous sommes en Juillet. On vient de vour offrir la direction de l'equipé national et la préparation de la prochaine Coupe des Nations, dans deux ans. Votre premier match de qualification est en octobre, et vous disposez de 100 joueurs faisant tous la queue à votre porte pour être recorinu au niveau international.

Le jeu se déroule sur an calendrier de quatre ans, deux ans pour la Couple des Nations, deux ans pour la Coupe du Monde. TOUS LES AUTRES PAYS sont gérés par ordinateur et tenterons dobtenir la même succès . . . alors, SOYEZ MALIN. CHAQUE JOUEUR de CHAQUE PAYS aura des qualités, des talents et des défauts INDIVIDUELS, alors TRAITEZ-LES AVEC RESPECT.

Ecoutez! On joue l'hymne national. Il est temps de rejoindre sa place. La partie commence.

INSTRUCTIONS DE MISE EN ROUTE

MENU

Le menu changera de couleur automatiquement et le curseur évitera toutes options qui ne seraient pas disponibles.

SELECTION DE L'EQUIPE

Chaque pays a des compétences individuelles minimum et maximum qui sont distribuées à chaque équiper. Ceci garantie que les joueurs auront des performances réalistiques.

MANAGER D'UN AUTRE PAYS

VOUS DEVEZ SELECTIONNER un MINIMUM de TRENTE JOUEURS (maximum 100) POUR VOTRE EQUIPE, plus leurs positions. Vous pouvez aussi préciser leurs clubs (30 max). Si vous décidez de ne pas utiliser cette option, laisser en blanc.

Le dernier club mentionné apparaîtra pour chaque joueur sauf si l'on efface ou modifie. POUR TERMINER LA SELECTION, taper le mot "EXIT" dans l'espace NOMS DES JOUEURS.

LA DATE

La date sera automatiquement la date de la prochaine rencontre pour éviter une manipulation excessive des touches.

L'EQUIPE

Le nom des joueurs actuellement dan l'équipe est marqué d'un astérisque.

RECRUTEMENT

Des rapports seront disponibles sur des équipes simplement observées ou bien évaluées.

N.B. La forme de chaque joueur changera au cours du jeu, donc il faut la surveiller régulièrement. Les rapports concernant la recherche de jeunes talents ne sont valables qu'UN AN. Après quoi, ils seront périmés.

N.B. Vous n'avez PAS le droit de regarder d'autres internationaux le même jour que votre propre rencontre a lieu.

RESULTATS & RENCONTRES

Les listes de résultats du championnat et des prochaines rencontres pour la Coupe des Nations ou la Coupe du Monde, sont disponibles. Pour éviter de longues recherches, le curseur apparaîtra automatiquement sur le groupe que intéresse votre pays.

N.B. Tous les groups EUROPEENS sont dan les group 1-8
Tous les groupes SUD AMERICAINS: groupes 9 & 10
Le reste du MONDE: groupes 11-13

N.B. Groupes de QUATRE équipes = UNE se qualifie
GROUPES de CINQ équipes = DEUX se qualifient.

LE CALENDRIER

Le calendrier comprend toutes les rencontres due mois courant.
N.B. LES MATCHS DE CHAMPIONNAT apparaissent dans une couleur différente.

LES RENCONTRES
Seulement DEUX rencontres peuvent être organisées chaque mois. La seule EXCEPTION est l'organisation de tournées. UNE SEULE tournée est permise par ANNEE CIVILE.

LES TOURNEES
UNE SEULE tournée est permise par année civile, une tournée consiste de CINQ matchs en DIX JOURS. Inscrivez la date à laquelle vous voulez commencer la tournée puis, inscrivez l'adversaire. Une équipe d'un maximum de 25 joueurs est disponible par tournée. Vos adversaires ont le droit de refuser une rencontre. Il peut y avoir plusieurs raisons à cela.

a) L'incapacité de former un équip satisfaisant, (ex: blessures)
b) Ils sont déjà retenus pour d'autres rencontres amicales
c) Ils ont besoin de repos après des matchs précédents trop nombreux
d) Ils ne vous considèrent pas à la hauteur.

N.B. Il est conseillé d'avoir des réserves dans chaque catégorie, car d'autres remplaçants ne sont pas autorisés en cas de blessures au cours de la tournée.

CONSEIL: Si un joueur a fait un match quelques jours auparavant, sa résistance sera mise à l'épreuve, ce qui affectera ses capacitées, donc, sélectionnez votre équipe soigneusement et gardez vos meilleurs joueurs pour les matchs importants (surtout si vous vous qualifiez pour les finales).

LE DEROULEMENT
Une programmation superbe permet de jouer à la seconde près TOUTES les rencontres, les matchs de championnat aussi bien que les rencontres amicales. Donc tous les buteurs, l'heure à laquelle les buts sont marqués, et les statistiques des matchs sont complètement authentiques.

Le MATCH QUE VOUS JOUEZ/REGARDEZ a été ralenti pour vous permettre de suivre un commentaire complet. Ceci peut être ACCELERE ou RALENTI avec le LEVIER.

TACTIQUES: Elles ne peuvent être changées qu'à la mi-temps, avant les prolongations ou pendant les arrêts de jeu.

BLESSURES: Lorsqu'elles surviennent, elles affectent les capacités du joueur et sa dextérité pour le reste du match. Si vous adoptez la tactique d'ordonner à l'un de vos joueurs d'être agressif vis à vis d'un adversaire, vous prenez le risque de recevoir un carton jaune ou rouge ainsi qu'une réaction "musclée" de la part de l'adversaire.

AVERTISSEMENTS ET EXPULSIONS
Un joueur n'a droit qu'à un seul avertissement par match. Une autre interpellation entraîne l'expulsion. Une expulsion peut signifier un interdiction de jouer pendant 3 matchs.

N.B Tous les joueurs évacués sur civière ou considérés grièvement blessés seront exclus de l'equipe. Un club ne peut pas laisser partir un joueur qui n'est pas apte. Un joueur expulsé ne peut pas être remplacé.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ATARI ST er AMIGA
Introduisez le disque et mettez la machine en circuit.

COMMANDES JU JEU ATARI ST et AMIGA
Toutes les commandes sont du type "Manche a balai" ou par touches de curseur.
Appuyer sur la touche control (CTRL) et "P" pour imprimer.

SAVING TO DISK
When saving to disk ensure production disk is in drive and that right protect tab is off.

INTRODUCCION

Puedes seleccionar CUALQUIER PAIS EUROPEO que desees o aceptar el equipo INGLES que ya viene seleccionado.
Estamos en el mes de julio Se te ha brindado una oportunidad de dirigir un equipo nacional y entrenarlo para la Finales de la Copa de las Naciones dentro de dos años. Tu primer partido de campeonato se jugará en octubre y tienes hasta 100 jugadores que aspiran a ser internacionales.
El juego se desarrolla sobre un programa de cuatro años, dos años de Copa de las Naciones y dos de la Mundial El ordenador dirige todos los otros paise y lucharán para conseguir el mismo éxito . . . ¡espabilate, pues!

Cada jugador de cada pais posee técnicas, capacidad, defectos, etc. individuales . . . trátalos por tanto con respeto.
¡Ah mira! . . . ya suena el himno nacional . . . ya es hora de sentarte en el banquillo . . . el partido comienza.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MENU
El menu cambia automáticamente de color y ei curso se saltará cualquier opción que no sea accesible.

SELECCION DE EQUIPO
Todos los paises tienen máximas minimas de destreza de juego que se distribuyen igualmente entre los jugadores de cada equipo. Esto garantiza que los jugadores rindan al máximo de su capacidad real.

DIRECCION DE OTRO PAIS
Debes presentar un minimo de treinta jugadores (máximo 100) para tu equipo, asi como sus posiciones de juego. Debes también indicar su club de origen (máximo 30). Si prefieres no usar esta ultima opción déjala en blanco.

El ultimo club presentado figura con cada jugador a no ser que haya sido quitado o modificado.
Para acabar la selección, escribir la palabra 'EXIT' en el espacio del nombre de un jugador.

FECHA
La fecha avanza automáticamente a la dol próximo oncuentro, evitando tener que pulsar tocias.

EQUIPO
Los jugadores del equipo vigente se indican con un asterisco.

FISCHADOR
Se dan informes de los equipos que han sido observados o evaluados.

NOTA . . . los jugadores individuales varian segun su condición fisica, no te olvides por lo tanto de mantenerte al corriente. Los informes so validos solamente para un año, después del cual se considerarán caducados.
NOTA . . . no se le permite presenciar otros partidos internacionales el mismo día que tu partido.

RESULTADOS Y PARTIDOS etc
Las tablas de resultados y de partidos tanto de la Copa de las Naciones como de la Mundial están a tu disposición. Para evitar busquedas innecesarias, el cursor aparece automáticamente en el grupo en el que participa tu pais.

NOTA . . . TODOS LOS EQUIPOS EUROPEOS figuran en los grupos 1-8
TODOS LOS SUDAMERICANO, grupos 9 y 10
EL RESTO DEL MUNDO, grupos 11-13

NOTA . . . Cuatro grupos de equipos = se clasifica UNO
Cinco grupos de equipos = se clasifican DOS

AGENDA
Esto presenta sucesivamente todos los partidos del mes.

NOTA . . . LOS PARTIDOS DE COPA se presentan en un color deferente.

PROXIMOS PARTIDOS
Se pueden programar solamente dos partidos en un mes dado. La excepción de esta regla son las GIRAS. Se permite solamente UNA gira por ANO.

GIRA
Se permite solamente una gir por año. Una gira consiste en cinco partidos en DIEZ DIAS.
Poner la fecha en la que quieres que comience la gira, y luego los equipos contrarios. Se permite un equipo y reservas de 25 jugadores solamente en cualquier gira.
Los equipos contrarios tienen derecho a rehusar un partido. Esto puede ser debido a varias razones:

a) No pueden agrupar un equipo suficiente (p.ej lesiones)
b) Compromisos de otros partidos amistosos
c) Necesitan descansar de otros partidos jugados
d) No consideran que vuestra oposición vale la pena

NOTA . . . Se aconseja tener reservas en todos los departamentos puesto que no se pueden cambiar jugadores lesionados en partidos.

SUGERENCIA . . . si un jugador juega en un partido a los pocos dias de otro, su ESTAMINA se verà afectada, lo cual repercutirà en sus habilidades. Selecciona cuidadosamente tu equipo y reserva tus mejores jugadores para partidos importrantes (sobre todo si te clasificas para la FINAL).

JUEGO

Una programación excelente permite jugar todos los partidos, tanto de copa como amistosos, a velocidad tal que se desorrollan en menos de un segundo. Por lo tanto todos los resultados, los minutos de los goles y las estadisticas del partido son totalmente auténticos.

El partido que tu JUEGAS/VES se presenta a una velocidad más lenta para que asi puedas seguir el comentario. Se puede acelerar o relentir mediante el JOYSTICK.

TACTICAS. Estas pueden modificarse durante un partido solamente al final de un tiempo, al final si hay prolongación o durante sustituciones.

LESIONES. Si estas ocurren, afectan la velocidad de carrera del jugador y tambien su técnica de juego para el resto del partido. Si, por razones tácticas, asignas agresividad a un jagador, pon atención puesto que puede resultar sancionado o expulsado, y puede que el otro equipo quiera vengarse.

SANCIONES Y EXPULSIONES
Un jugador puede ser sancionado una vez solamente durante un partido. A la siguiente sanción será expulsado. Una expulsión resultará en que se pierda hasta tres partidos siguientes.

NOTA . . . Todos los jugadores sacados del campo en camilla o cuyas lesiones se consideran serias quedan eliminados del equipo. Un club no dejará jugar a un hombre que considera que no está en condición fisica. Un jugador expulsado no puede ser sustituido.

INSTRUCCIONES DE CARGA ATARI ST y AMIGA
Mete el disco y enchufa la máquina.

MANDOS DE JUEGO ATARI ST y AMIGA
Todos los mandos se accionan mediante joystick o mediante las tecins de flechas de cursor.
Pulsar control (CTRL) y 'P' para un listado.

SAVING TO DISK
When saving to disk ensure production disk is in drive and that right protect tab is off.



Units 3-7 Baileygate
Industrial Estate
Pontefract West Yorkshire
WF8 2LN
Telex 557994 RR DIST G
Fax (0977) 790243